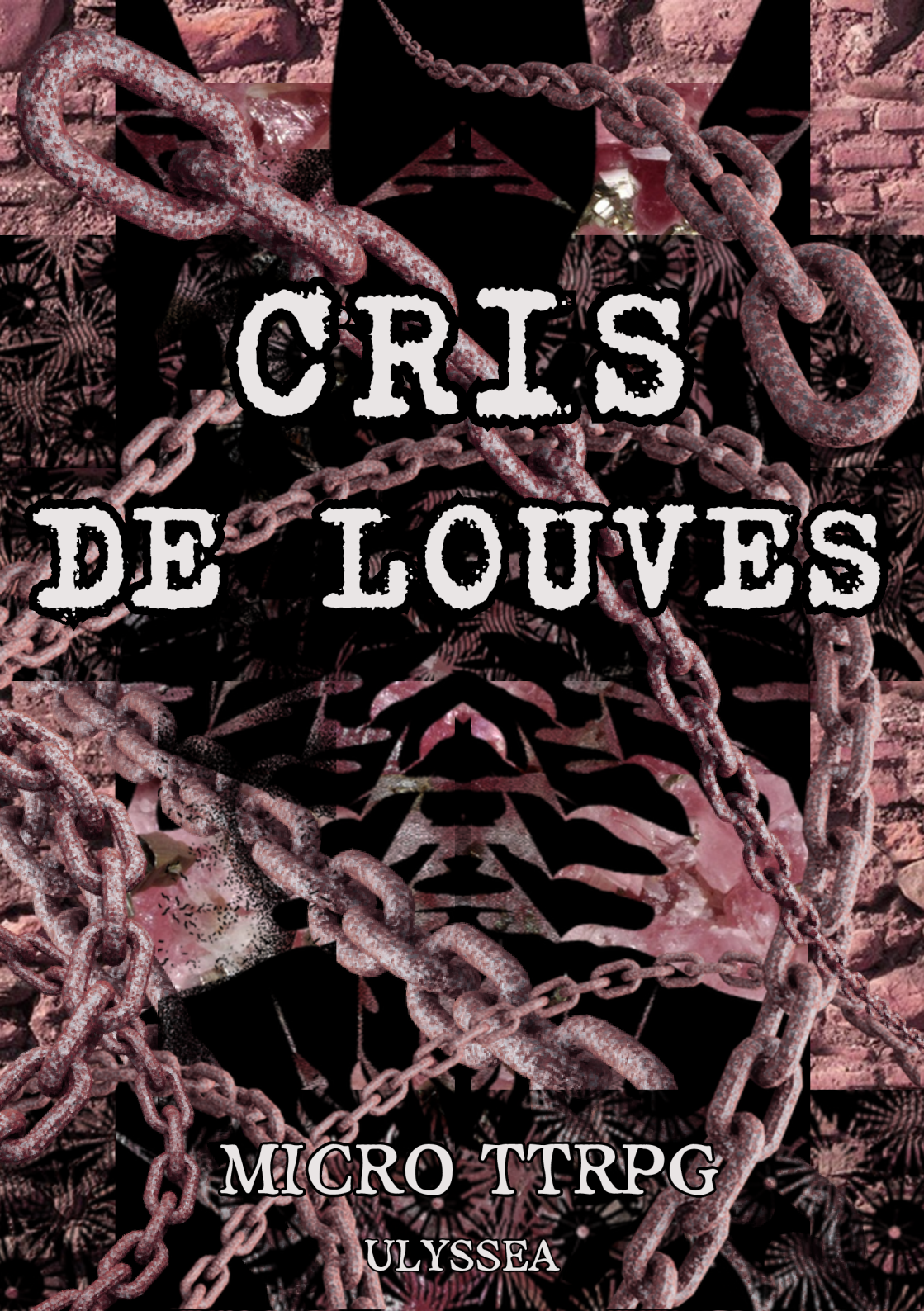

CRIS DE LOUVES

MICRO TTRPG

ULYSSEA

TRIGGERS WARNINGS

Violences médicales, Violences policières, institutionnelles, familiales, Psychophobie/Handiphobie, LGBTIAQ+phobies, Racisme, Enfermement, Prison.

MOT DE L'AUTEUR-E

Lorsque des discriminations entrent en jeu, c'est pour les dénoncer. Jouez en enlevant tous les triggers que vous souhaitez, et en demandant l'accord de toute la table sur ces sujets. Cris de Louves est un Micro-JDR destiné aux parties courtes et vives.

Licence CC BY-SA.

CRÉDITS ILLUSTRATIONS

Roque Romero, Wolf Wraith + Licence free-média de Canva.com

Notre quotidien, c'est la prison. La prison des dégénéré-es, celleux qui sont trop foncé-es, trop fol-les, trop queers.

Notre but, c'est de **s'enfuir d'ici.**

Entre les barreaux, entre quatre murs et dix portes à passer, nous sommes entassé-es dans des pièces minuscules. Nous crevons de chaud, de froid, de faim, de fatigue, d'ennui. Nous travaillons pour des quignons tandis que la Prison s'enrichit, nous sommes forcé-es de participer à des ateliers sans queue ni tête, nous sommes des bêtes de foire laissé-es à l'abandon.

Les hommes sont des loups pour l'humaine. Comme des chiennes dans un chenil trop étroit, nous nous mordons les un-es les autres pour ne pas sombrer dans la folie. Nous nous blotissons ensembles et léchons nos plaies ensembles. Nous savons que nous pouvons compter les un-es sur les autres face à la dureté du monde.

Vous incarnerez des **prisonnier-ères d'une prison**. A tour de rôle, chacun-e incarnera la **PRISON.**

La PRISON peut être un asile psychiatrique, une maison pleine de violences familiales, des “camps de travail”, ou avec des barreaux.

Discutons et créons ensembles la PRISON que nous voulons jouer, notamment nos limites à travers des outils de sécurité émotionnelle.

Les Prisonnier-ères n'incarnent jamais les **Oppresseurs** (policiers, soignants, adultes...), c'est la PRISON qui s'en charge.

La PRISON a pour objectif de tester les prisonnier-ères, leur rappeler qui commande, les torturer et les envahir de désespoir. Elle décrit les situations, les décors, les personnages qui s'opposeront à elleux, et les obstacles qu'iels devront faire face. Quand une prisonnier-ères incarne la PRISON, iel décrit comment saon prisonnier-ère est mis-e en isolement ou punis pour des actes qu'iel n'a pas faits. Son personnage reviendra lorsque quelqu'un d'autre incarnera la PRISON.

A tout moment, la PRISON peut exploser sous la colère des prisonnier-ères, c'est pourquoi ce qui est dit à voix haute en jeu se réalise. L'ambiance est électrique et trempée de sueur. Si il y a conflit, c'est la PRISON qui arbitrera. La ou les personnes qui agissent en premier sont toujours celleux qui frappent les Oppresseurs.

Lorsque tout le monde a incarné 2-3 fois la PRISON, elle explose belle et bien : les prisonnier-ères se soulèvent et prennent le contrôle de la PRISON. Un dernier tour se fait, au cours duquel la PRISON n'existe plus. Tous-tes les prisonnier-ères décrivent comment la PRISON tombe petit à petit en morceaux, comment iels se vengent, comment iels s'enfuient.

A la fin, vous pouvez **hurler votre joie d'être libres autour de la table.**

De nombreuses personnes en France, sont enfermées. Que ce soit des handicapé-es dans des institutions, des fol-les en asiles psychiatriques, des enfants chez leurs parents maltraitants, des prisonnières-iers racisé-es à cause d'une justice raciste... C'est leur quotidien.

Ulysseandcharybde